

FICHE – JEU – TITRE : La balle aux capitaines

Objectifs :

Lancer - Réceptionner
Se déplacer pour intercepter

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

5 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

Matériel :

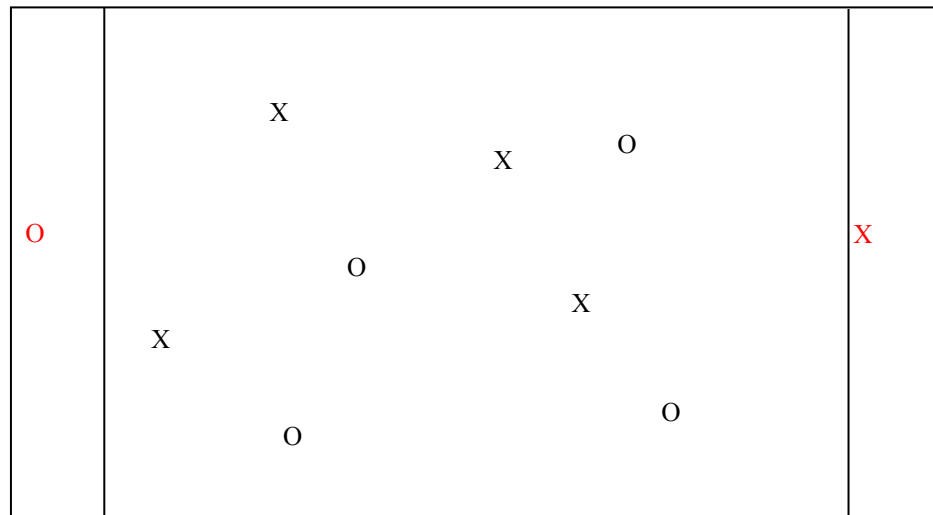
3 ballons
foulards / dossards
plots pour délimiter le(s) terrain(s)

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion complexe

Dispositif :

Capitaines en rouge



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 6 équipes : 3x2 groupes (3 jeux en parallèle).
Chaque groupe possède un ballon.
L'engagement se fait par un entre-deux.

Pas d'agression sur le porteur
Balle sortie = balle à l'adversaire
Si faute = balle à l'adversaire
Ne pas pénétrer dans la zone du capitaine.

Après un point l'engagement se fait au centre par l'équipe adverse.

Variantes :

Limiter à trois pas le déplacement du porteur de balles.
Limiter les déplacements du capitaine (le fixer dans un cerceau).

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques ++
Énergétiques +++
Affectives +
Sociales ++
Biomécaniques +

But – critères de réussite :

Envoyer la balle à son capitaine.
Le jeu s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre.
L'équipe victorieuse est celle qui a envoyé le plus de fois la balle à son capitaine.